HALL OF FAME
Heroes of Might & Magic

Seit Rundenstrategiespiele aus der Mode gekommen sind, werden kaum noch Titel aus diesem Genre entwickelt. Wie gut, dass zumindest die Heroes die Fahne hochhalten – bis heute.

Deswegen legendär

- Auftakt zur bis heute letzten großen Rundenstrategie-Serie
- Mixt Rundenstrategie mit Rollenspiel
- Übersichtliche, detailreiche 2D-Grafik
- Unkomplizierte, aber äußerst spannende Taktik-Kämpfe

Anno 1990 bringt das Entwicklerstudio New World Computing ein Strategiespiel auf den Markt. Es nennt sich **King's Bounty** und gibt dem Spieler die Kontrolle über einen Helden, der sich rundenweise über eine Weltkarte bewegt, Schätze einsammelt und in Burgen neue Truppen anwirbt. Kämpfen darf man natürlich auch, und zwar in einem eigenen Modus, der ebenfalls rundenbasiert abläuft. **King's Bounty** ist der Vorläufer zu einer der beliebtesten Rundenstrategie-Reihen: **Heroes of Might & Magic**.

Rote Pfeile bedeuten, dass Ihr Held keine **Bewegungspunkte** übrig hat und deshalb bis zur nächsten Runde warten muss.

In den packenden **Rundenkämpfen** ist geschicktes Taktieren mit den eigenen Einheiten (links) gefragt.

Wir taufen dich ...

Als 1995 **King's Bounty 2** erscheinen sollte, entschieden sich die Entwickler, den Titel in **Heroes of Might & Magic** umzubenennen. New World Computing wollte vom Erfolg profitieren, den ihre Rollenspiel-Reihe **Might & Magic** feierte. Deshalb erinnern einige **Heroes**-Charaktere an ihre Pendants aus der Rollenspiel-Serie. Die Hintergrundgeschichte entstand allerdings völlig isoliert und erzählt von König Morglin Eisenfaust, den es auf den Kontinent Enroth verschlägt. Zu seinem Pech wollen sich dort bereits drei andere Herrscher niederlassen. Das bedeutet natürlich Krieg, und den sollen Sie für einen der vier Könige austragen. An Abwechslung mangelt es dabei weiß Gott nicht, weil jede Partei sehr unterschiedliche Einheiten aufs Feld führt. Kämpfen Sie beispielsweise für die Berg-Fraktion, dann steuern Sie hauptsächlich fliegende Kreaturen wie Greifen, Drachen und Gargoyles. Die haben zwar viel Lebensenergie und können Hindernisse einfach überfliegen, dafür kosten sie auch entsprechend viel. Die Menschen halten mit günstigeren Einheiten in größerer Zahl dagegen.

Zeit für Helden

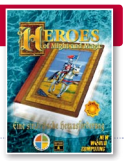
Das Faszinierende allerdings waren und sind bis heute die Helden. Jede Fraktion stellt Ihnen edle Recken zur Verfügung, mit denen Sie sich über die Weltkarte bewegen. Helden können Kämpfer oder Zauberer sein, die eigene Armeen stärken oder mit mächtigen Sprüchen unterstützen. Durch gewonnene Schlachten und manche Entdeckungen auf der Karte sammeln Ihre Helden Erfahrungspunkte, steigen im Level auf und verbessern ihre Werte. Das macht riesigen Spaß, weil Sie zusätzlich geschickt verteilte Artefakte finden, die Ihre Crew noch mächtiger werden lassen.

Minen liefern Rohstoffe, mit denen Sie Ihre Städte in mehreren Stufen ausbauen.

Heroes in Russland

Bis 2002 verbesserte sich die Serie (trotz und wegen nur marginaler Änderungen am Grundkonzept) stetig. Besonders **Heroes 3** wurde von den Fans geliebt. Mit Teil 4 hielten dann grundlegende Neuerungen wie von Helden gelöste Armeen und isometrische Schlachtfelder Einzug, die bei den Fans wenig Anklang fanden. 3DO (mittlerweile Mutterfirma von New World Computing) war zu jener Zeit bereits in finanziellen Schwierigkeiten und ging wenig später bankrott. **Heroes 5** war da schon in Arbeit, wurde aber niemals fertig. Erst als Ubisoft die Rechte an der Lizenz erstand, konnte das Projekt vom russischen Entwickler Nival Entertainment 2005 wieder aufgenommen werden. Ein Glücksgriff für die Fans, weil sich Nival und Ubisoft auf die Stärken der Serie zurückbesannen und ein **Heroes** programmierten, das dem alterwürdigen Namen gerecht wurde. Am vierten Oktober bekommt das Spiel sein zweites Addon. FLO

HEROES OF MIGHT & MAGIC — STRATEGIE



PUBLISHER	New World Computing		
ENTWICKLER	New World Computing	ORIGINALRELEASE	1995
QUELLE	Ebay	CA. PREIS	10 bis 20 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahren

HARDWARE MINIMUM	486er, 16 MB RAM
SO LÄUFT'S	Heroes of Might & Magic läuft mit Hilfe von DosBox (▸ www.gamestar.de, Quicklink: 3156) auch unter Windows XP.

FAZIT Genialer Klassiker des Rundenstrategie-Genres.

Für Heroes 3 gibt es das Fan-Addon In the Wake of Gods, welches sie unter ▸ www.gamestar.de Quicklink: 4153 herunterladen können.